Le Arti Divinatorie: analisi di alcune tecniche pratiche

A cura del Fr. M.G.5, M.M. Tavola presentata durante i lavori di giorno 5/03/2010 (E.V.)

1. Considerazioni preliminari

La divinazione può essere definita come l'arte di ricercare informazioni di vario tipo appartenenti ad un ambito spazio temporale non facilmente accessibile al consultante coi propri sensi per ragioni fisiche o conoscitive di altra natura. In linea di principio, le arti divinatorie dovrebbero consentire ad alcuni soggetti, conoscitori di specifiche tecniche, di creare un filo conduttore tra passato, presente e futuro al fine di potervi scorgere indizi da interpretare con approccio razionale ed intuitivo.

Sebbene il termine divinazione rimandi al concetto di *predizione per ispirazione divina*[1], in genere la divinazione si muove su un piano differente che non presuppone né l'esistenza del destino, né l'impiego di forze soprannaturali.

L'arte di consultare gli oracoli ha origini antichissime, considerato che da sempre l'uomo ha cercato di lacerare il velo dell'ignoto, soprattutto al fine di conoscere il proprio futuro.

Nelle religioni antiche la conoscenza del futuro si considerava potesse essere trasmessa direttamente da Dio esclusivamente a talune persone (in genere indicate con il termine di indovini). L'indovino era meglio noto con il nome di *Màntis*, cioè colui che è in grado di stabilire un contatto con la divinità. I metodi di interpretazione erano molto diversi tra loro: dal volo degli uccelli, all'esame delle viscere degli animali, dall'apparizioni di astri nel cielo, all'interpretazione della forma delle nuvole, dalle sfere di cristallo all'interpretazione dei libri sacri, ecc.

Certamente si può affermare che la Divinazione non avviene per ispirazione divina e, d'altro canto, essa non costituisce una scienza ma piuttosto una Mantica che sfugge ad una codifica bene precisa, attestandosi su un piano intermedio tra quello razionale e quello irrazionale.

Una prima distinzione di tecniche divinatorie può essere fatta tra metodi *visivi*, che permetterebbero di fare "prognosi" di avvenimenti concreti, e metodi *interpretativi* che invece renderebbero possibile la sola analisi delle tendenze ma non di fatti concreti.

Secondo Giordano Berti[2], la divinazione si può distinguere in:

- *divinazione artificiale*, basata sull'analisi di simboli costruiti dal divinatore;
- *divinazione naturale*, basata sull'osservazione di segni naturali ricercati dal divinatore;
- *divinazione occasionale*, consistente nell'interpretazione di fatti accidentali.

Invece, lo psicologo statunitense Julian Jaynes (27 febbraio 1920 - 21 novembre 1997) classificò le tecniche di divinazione secondo le seguenti tipologie:

1) *Presagi e loro scrittura*. "Il metodo più goffo e primitivo, ma duraturo... è la semplice registrazione di sequenze di eventi insoliti o importanti."

2) *Sortilegio*. Consiste nell'estrarre a sorte con rametti, pietre, ossa, fagioli, o altri oggetti. I Tarocchi e le rune celtiche appartengono a questa tipologia di divinazione.

3) *Auguri*. Divinazione che valuta una serie di possibilità date. Può essere qualitativa (valuta forme, prossimità, ecc.). La radioestesia (una forma di

[1] Il termine divinazione deriva dal latino Divinus, nel senso di "ispirato dalla divinità"

[2] Giordano Berti, Storia della Divinazione, Oscar Mondatori 2005

rabdomanzia) si sviluppò da questo tipo di divinazione. I romani dell'epoca classica usarono i metodi etruschi di augurio, come l'epatoscopia. Gli aruspici esaminavano i fegati degli animali sacrificati.

4) *Spontanea*. Una forma non vincolata di divinazione, libera da un particolare mezzo, è in realtà una generalizzazione di tutti i tipi di divinazione. La risposta arriva da qualsiasi cosa il divinatore veda o ascolti. Alcuni cristiani e membri di altre religioni usano una forma di bibliomanzia: essi pongono una domanda, scorrono le pagine dei loro testi sacri e prendono come risposta il primo passaggio che cade sotto i loro occhi.

A conclusione di questa breve premessa si precisa che, secondo i cultori della materia, la divinazione avrebbe come precipuo obiettivo quello di conoscere meglio sé stessi ed offrire una visione semplificata del proprio presente, piuttosto che prevedere il futuro.

2. Elenco delle arti divinatorie

Esistono innumerevoli "arti divinatorie" quelle più conosciute sono di seguito indicate [1], [2], [9]: *Aeromanzia o Aerimanzia* (divinazione delle condizioni atmosferiche); *Ailuromanzia* (divinazione del comportamento dei gatti); *Alectromanzia* (divinazione dei galli); *Aleuromanzia* (divinazione della farina, comprende i biscotti della fortuna); *Alfitomanzia* (divinazione dell'orzo); *Alomanzia* (divinazione del sale); *Anemoscopia* (divinazione del vento); *Antropomanzia* (divinazione dei sacrifici umani); *Apantomanzia* (divinazione dell'avvistamento di animali); *Aritmomanzia o Aritmanzia* (divinazione attraverso numeri e lettere); *Aruspicina, Estispicio, Extispicio, Ieromanzia, Ieroscopia o Geromanzia* (divinazione delle interiora di animali sacrificati); *Assinomanzia* (divinazione delle asce); *Astragalomanzia* (divinazione dei dadi); *Astrologia* (divinazione dei corpi celesti); *Austromanzia* (divinazione di vento e nubi); *Belomanzia* (divinazione delle frecce); *Bibliomanzia o Sticomanzia* (divinazione dei libri, in particolare la Bibbia); *Bioritmi* (divinazione dei bioritmi); *Botanomanzia* (divinazione delle piante bruciate); *Brontoscopia* (divinazione dei tuoni); *Caffeomanzia* (divinazione dei fondi di caffè; si veda anche Tasseografia: Divinazione delle foglie del tè); Caomanzia (divinazione delle visioni aeree); *Capnomanzia* (divinazione del fumo); *Cartomanzia* (divinazione delle carte); *Catottromanzia o Catoptromanzia* (divinazione degli specchi o di altri oggetti riflettenti); *Causimomanzia* (divinazione delle bruciature);*Cefalomanzia* (divinazione delle teste); *Ceraunoscopia o Ceraunomanzia* (divinazione dei fulmini); *Ceromanzia* (Ceroscopia; divinazione della cera fusa versata in acqua fredda); *Chiromanzia, Chirognomia, Chirologia o Chiroscopia* (divinazione dei palmi delle mani); *Ciclomanzia* (divinazione delle ruote); *Cleidomanzia* (divinazione delle chiavi); *Cleromanzia* (divinazione delle estrazioni a sorte); Cometomanzia (divinazione delle code delle comete); *Coscinomanzia* (divinazione dei setacci pendenti); *Cristallomanzia* (divinazione dei cristalli); *Critomanzia* (divinazione delle torte all'orzo); Crommiomanzia (divinazione dei germogli di cipolla); *Cybermanzia* (divinazione con oracoli elettronici); *Dafnomanzia* (divinazione di corone di alloro bruciate); *Demonomanzia* (divinazione dei demoni); *Domino* (divinazione con le tessere del domino); *Empiromanzia* (divinazione della fiamma sacrificale); *Epatoscopia* (divinazione del fegato di animali); *Fisiomanzia o Fisionomanzia* (divinazione della fisionomia di una persona); *Geloscopia* (divinazione delle risa); *Geomanzia* (divinazione della Terra), *comprende il Feng shui*; *Geranomanzia*

(divinazione del volo delle gru); *Giromanzia* (divinazione delle vertigini); *Grafomanzia o Chirogrammatomanzia* (divinazione della calligrafia); *I Ching* (divinazione per mezzo dell'omonimo libro sacro taoista); Idromanzia (divinazione dell'acqua); *Incubazione, Oneiromanzia o Oniromanzia* (divinazione dei sogni);Ippomanzia (divinazione dei cavalli); *Ittiomanzia* (divinazione dei pesci); Lampadomanzia (divinazione della luce); Libanomanzia o Lebanomanzia (divinazione dell'incenso); *Lecanomanzia* (divinazione dei bacini d'acqua); Litomanzia (divinazione delle pietre preziose); Mah Jongg (divinazione con le tessere del Mah Jongg); *Margaritomanzia* (divinazione dei rimbalzi delle perle); *Meteoromanzia* (divinazione delle meteore); *Metoposcopia* (divinazione della fronte); *Miomanzia* (divinazione dei topi); *Mirmomanzia* (divinazione delle formiche); *Moleosofia* (divinazione delle imperfezioni); *Myomanzi*a (divinazione dei roditori); *Necromanzia*, Negromanzia, Nigromanzia, Psicomanzia o Sciamanzia (divinazione attraverso l'invocazione dei morti); *Nefomanzia* (divinazione delle nuvole); *Numerologia* (divinazione dei numeri); *Oculomanzia* (divinazione degli occhi); *Ofiomanzia* (divinazione dei serpenti); *Oinomanzia* (divinazione del vino); *Omfalomanzia* (divinazione del cordone ombelicale); *Onomanzia* o *Onomatomanzia* (divinazione dei nomi); *Onicomanzia* (divinazione delle unghie); *Ornitoscopia o Ornitomanzia* (divinazione del volo degli uccelli); *Ouija* (divinazione usando le tavole Ouija); *Ovomanzia* (o Ovoscopia, divinazione delle uova); *Pegomanzia* (divinazione delle acque di sorgente); *Piromanzia o Piroscopia* (divinazione del fuoco); *Plastromanzia* (divinazione delle crepe provocate dal calore sul guscio delle tartarughe); *Podomanzia* (divinazione dei piedi); *Rabdomanzia* (divinazione mediante bastoni);

3. Divinazione e religioni

Alcune religioni, come quella cattolica, non ammettono la divinazione, ritenendo che chi la pratichi commetta peccato. A tal proposito, in alcuni passi della Bibbia è scritto quanto segue [4]:

1. Dopo che Rachele ebbe partorito Giuseppe, Giacobbe disse a Làbano: "*Lasciami andare e tornare a casa mia, nel mio paese. Dammi le mogli, per le quali ti ho servito, e i miei bambini perché possa partire: tu conosci il servizio che ti ho prestato*". Gli disse Làbano: "*Se ho trovato grazia ai tuoi occhi... Per divinazione ho saputo che il Signore mi ha benedetto per causa tua*". E aggiunse: "*Fissami il tuo salario e te lo darò*". (Genesi 30:25,26,,27,28)
2. *"Io sono il Signore, vostro Dio. Non mangerete carne con il sangue. Non praticherete alcuna sorta di divinazione o di magìa. Non vi taglierete in tondo i capelli ai lati del capo, né deturperai ai lati la tua barba. Non vi farete incisioni sul corpo per un defunto, né vi farete segni di tatuaggio"* (Levitico 19:25,26,27,28)
3. *"Se uomo o donna, in mezzo a voi, eserciteranno la negromanzia o la divinazione, dovranno essere messi a morte; saranno lapidati e il loro sangue ricadrà su di essi*". (Levitico 20:27)
4. *"Quando sarai entrato nel paese che il Signore tuo Dio sta per darti, non imparerai a commettere gli abomini delle nazioni che vi abitano. Non si trovi in mezzo a te chi immola, facendoli passare per il fuoco, il suo figlio o la sua figlia, né chi esercita la divinazione o il sortilegio o l'augurio o la magia; né chi faccia incantesimi, né chi consulti gli spiriti o gli indovini, né chi interroghi i morti, perché chiunque fa queste cose è in abominio al Signore; a causa di questi abomini, il Signore tuo Dio sta per scacciare quelle nazioni davanti a te".* (Deuteronomio 18:9,10,11,12)

5. *"Poiché peccato di divinazione è la ribellione, e iniquità e terafim l'insubordinazione. Perché hai rigettato la parola del Signore, Egli ti ha rigettato come re*".(Samule 15:23)
6. Allora Saul disse ai suoi ministri: "*Cercatemi una negromante, perché voglio andare a consultarla*". I suoi ministri gli risposero: "*Vi è una negromante nella città di Endor*". Saul si camuffò, si travestì e partì con due uomini. Arrivò da quella donna di notte. Disse: "*Pratica la divinazione per me con uno spirito. Evocami colui che io ti dirò*". La donna gli rispose: "*Tu sai bene quello che ha fatto Saul: ha eliminato dal paese i negromanti e gli indovini e tu perché tendi un tranello alla mia vita per uccidermi?*". Saul le giurò per il Signore: "*Per la vita del Signore, non avrai alcuna colpa per questa faccenda".Essa disse: "Chi devo evocarti?*". Rispose: "Evocami Samuele". La donna vide Samuele e proruppe in un forte grido e disse quella donna a Saul: "Perché mi hai ingannata? Tu sei Saul!". Le rispose il re: "*Non aver paura, che cosa vedi?*". La donna disse a Saul: "*Vedo un essere divino che sale dalla terra*". (Samule 28:7-13)
7. *Abbandonarono tutti i comandi del Signore loro Dio; si eressero i due vitelli in metallo fuso, si prepararono un palo sacro, si prostrarono davanti a tutta la milizia celeste e venerarono Baal. Fecero passare i loro figli e le loro figlie per il fuoco; praticarono la divinazione e gli incantesimi; si vendettero per compiere ciò che è male agli occhi del Signore, provocandolo a sdegno. Per questo il Signore si adirò molto contro Israele e lo allontanò dalla sua presenza e non rimase se non la sola tribù di Giuda*. (2Re 17:16,17,18).
8. *Fece passare suo figlio per il fuoco, praticò la divinazione e la magìa, istituì i negromanti e gli indovini. Compì in tante maniere ciò che è male agli occhi del Signore, da provocare il suo sdegno*. (2Re 21: 6).
9. *Mentre andavamo alla preghiera, venne verso di noi una giovane schiava, che aveva uno spirito di divinazione e procurava molto guadagno ai suoi padroni facendo l'indovina. Essa seguiva Paolo e noi gridando: "Questi uomini sono servi del Dio Altissimo e vi annunziano la via della salvezza". Questo fece per molti giorni finché Paolo, mal sopportando la cosa, si volse e disse allo spirito: "In nome di Gesù Cristo ti ordino di partire da lei". E lo spirito partì all'istante*. (Atti degli Apostoli 16:16,…)

4. Principi fondamentali

Tutte le tecniche di divinazione si basano su uno o più dei seguenti principi fondamentali:

1) La concezione di spazio e di tempo risulta differente da quella che normalmente percepisce l'essere umano: l'universo è una unica unità e gli essere viventi sono tra loro in mutua relazione;
2) viene impiegato il principio di relativizzazione del tempo e dello spazio. Ciò che viene fisicamente percepito come separato è riportato all'unità dimensionale spazio-temporale permettendo, pertanto, ed almeno in linea di principio, di interpretare eventi inerenti una unica matrice; dunque è possibile "intuire" cose e situazioni che si sono verificate nel passato o che si verificheranno nel futuro, oppure che si stanno verificando nel presente ma in luoghi lontani;
3) L'operatore durante le operazioni divinatorie diviene egli stesso parte degli eventi che descrive;

4) viene usato il principio di analogia e di corrispondenza tra il macrocosmo ed il microcosmo, come nel caso della cartomanzia in cui l'interrogante opera scelte "casuali" sulle carte ma che corrispondono, almeno sotto il profilo analogico, a quelle che lo stesso opera nella realtà del macrocosmo.

In particolare, nelle tecniche combinatorie, come ad esempio la cartomanzia, si sfrutta il principio di analogia, essendo il quadro composto dalle carte scelte dal consultante, analogo alla situazione specifica di vita reale dello stesso. Infatti, non può che esserci una corrispondenza reciproca e biunivoca di significati tra il microcosmo del consultante - rappresentato dalle carte che egli sceglie - ed il suo macrocosmo.

In quanto segue vengono prese in esame, a titolo esemplificativo, alcune tra le più note tecniche di Divinazione, indicandone le modalità d'impiego.

5. Oracoli Numerologici: La ruota di Pitagora

Si tratta di un oracolo di origine greca che serve ad ottenere risposte a domande formulate in modo che il responso possa essere favorevole (si) o sfavorevole (no) [3]. Per operare con questa tecnica occorre dapprima scegliere un numero a caso all'interno della Tabella di Pitagora (cfr. Tab. 1), allegata alla Ruota, che riproduce il "quadrato magico" del Sole, cioè di Apollo, dio dell'arte divinatoria di Pitagora.

Quindi, si cerca sulla Ruota (cfr. Fig. 1) la cifra corrispondente all'iniziale del proprio nome di battesimo, o del nome di chi ha formulato la domanda. Altre due cifre si devono ricavare dalla Tabella 2, che assegnano valori numerici ai Pianeti ed ai giorni della settimana. Nella tabella dei giorni si sceglie la cifra corrispondente al giorno della settimana nel quale avviene la consultazione dell'oracolo; a questo si aggiunge la cifra che corrisponde al Pianeta legato al giorno della settimana in questione. Fasi esecutive:

1- Far scegliere al richiedente un numero presente nel Quadrato magico del sole (Tab. 1);
2- Trovare il numero corrispondente all'iniziale del nome del richiedente (Fig. 1 o Tab.2);
3- Ricavare attraverso il giorno di consultazione i corrispondenti due numeri (Tab. 2);
4- Sommare le cifre trovate;
5- Dividere per 30;
6- cercare il resto all'interno della ruota (se il resto è 0 si considera 30).

Esito:

- se il resto è nella metà inferiore della ruota la risposta è NO;
- se il resto è nella metà superiore a destra il risultato è "sì a breve", "si, tra poco tempo";
- se il resto è nella metà superiore a sinistra il risultato è "si, tra molto tempo".

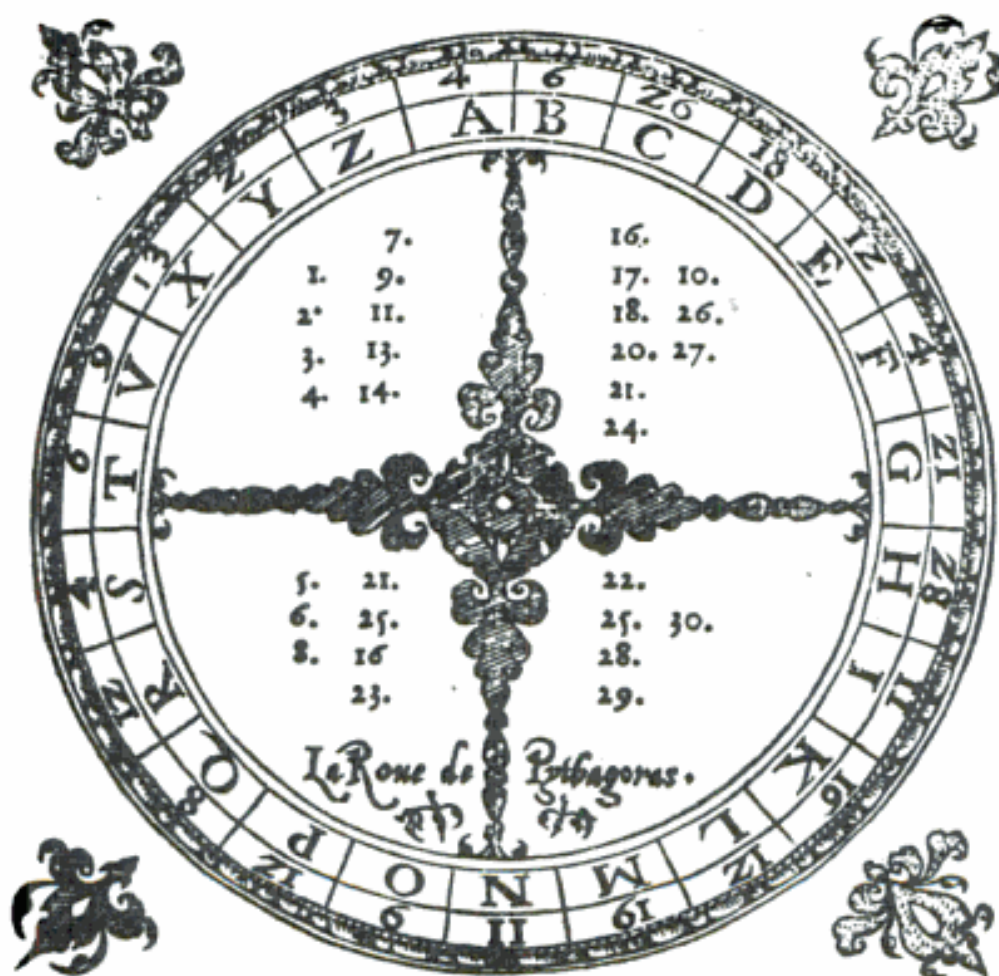



Figura 1 – Ruota di Pitagora (Fonte: *La Gèomance*, Christofe de Cattan, Parigi, 1558)

6	32	3	34	35	1
7	11	27	28	8	30
19	14	16	15	23	24
18	20	22	21	17	13
25	29	10	9	26	12
36	5	33	4	2	31

Tabella 1 – Tabella dell'Oracolo di Pitagora (Quadrato magico del sole)

A	4	I, J . . .	11	R	12
B	6	K	16	S	4
C	26	L	12	T	6
D	18	M	19	U, V, W. .	9
E	12	N	11	X	13
F	4	O	9	Y	2
G	21	P	12	Z	3
H	28	Q	8		

Giorni della settimana e Pianeti

Domenica	106	corrisponde	al Sole	34
Lunedí	52	»	alla Luna	45
Martedí	52	»	a Marte	39
Mercoledí	102	»	a Mercurio	114
Giovedí	31	»	a Giove	78
Venerdí	68	»	a Venere	45
Sabato	45	»	a Saturno	55

Tabella 2 – Corrispondenze numerologiche

Esempio: Tizio pone nel giorno di Domenica la seguente domanda: Troverò un nuovo lavoro?

Tizio, sceglie dalla Tabella 1, il valore 11. Poiché pone il quesito domenica, i corrispondenti numeri associati a tale giorno sono 106 e 34 (corrispondente al Sole), la lettera "T" ha un valore numerico di 6; dunque sommando si ottiene: 11+106+34+6 = 157. Dividendo per 30 si ottiene 5, con il resto di 7. Poiché il numero 7 si trova nel quadrante in alto a sinistra, la risposta è "si è possibile", oppure "si, ma tra molto tempo".

LA GEOMANCE DE
LA ROVE PY-
THAGORIQVE OV DE
FORTVNE.

	Planetes.		Iours de la sepmaine.	
♄	Saturne.	55	Samedi	45
♃	Iupiter.	78	Ieudi.	31
♂	Mars.	39	Mardi.	52
☀	Soleil.	34	Dimenche	106
♀	Venus.	45	Vendredi	68
☿	Mercure.	114	Mercredi	102
☽	Lune.	45	Lundi.	52

S'en-

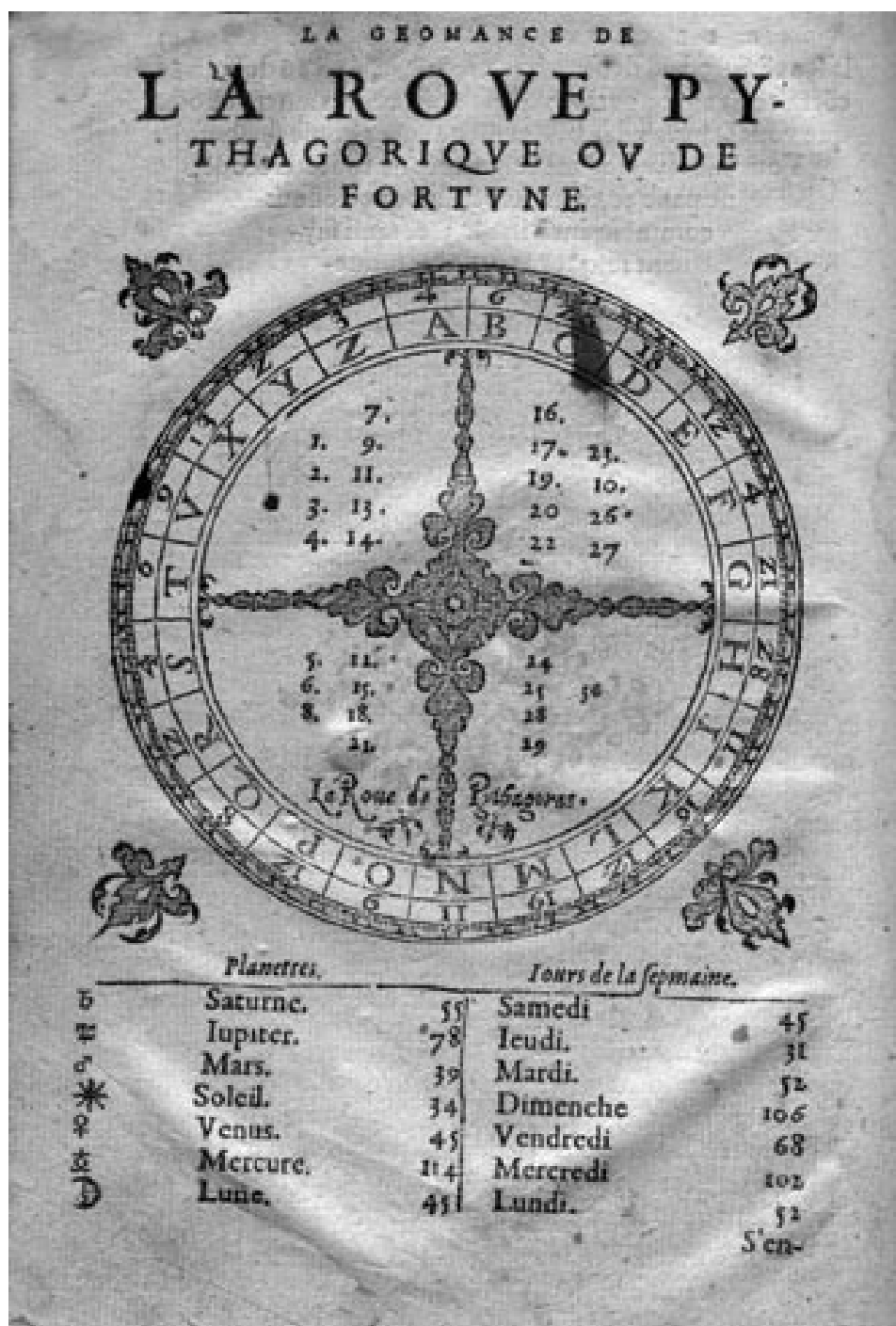



Figura 2 - La Géomance du Seigneur Christofe de Cattan

6. La radiestesia

Radioestesia è una parola derivante dal termine latino *radius* (raggio) e da quello greco *aisthesis* (sensibilità), coniata dall'abate *Alexis Bouly* nel 1919; essa quindi significa "*sensibilità alle radiazioni*". Il fenomeno della radioestesia, che si cercherà di descrivere sinteticamente nelle seguenti pagine permette, almeno in teoria, di esplorare campi di conoscenza che diversamente non sarebbero esplorabili con le normali capacità umane; essa permetterebbe, tra le altre cose, di scoprire oggetti e sostanze nascoste e di localizzare la posizione di persone o di cose [5], [7]. Com'è chiaro, si

tratta di una "scienza" che ha una matrice comune con la *Rabdomanzia*; anzi, quest'ultima può essere considerata come un'applicazione della Radioestesia, limitatamente al campo della ricerca dell'acqua nel sottosuolo (la parola Rabdomanzia deriva dal greco "rábdos" che vuol dire "verga"; è, infatti, un bastone di forma particolare che viene impiegato per la ricerca di acqua ma anche di metalli, petrolio, ecc.).

Esistono diverse teorie che sono state proposte nel corso del tempo per analizzare il fenomeno della radioestesia, alcune si avvalgono di spiegazioni fisiche, altre, invece, fanno ricorso alle capacità di cui sarebbe dotata la mente umana.

Approccio "fisico" - L'ipotesi di base si fonda sul principio che ciascun corpo emette e riceve radiazioni[3]. Dunque, ciascun corpo è investito contemporaneamente da tutte le radiazioni emesse dai restanti corpi esistenti. L'*operatore radioestetico* riesce, mediante l'utilizzo di un'apposita apparecchiatura, a isolare, tra le molteplici radiazioni, il contributo di un unico corpo, determinando, di conseguenza, le informazioni che gli occorrono.

Approccio "mentale" – Si crede che l'inconscio dell'operatore, ma in genere di ciascun uomo, sia a conoscenza "del tutto" e che il pendolo sia solo un mezzo utile a far emergere le facoltà paranormali di cui è naturalmente dotato l'essere umano.

Certamente nessuna delle due spiegazioni fornisce un quadro esaustivo che permetta di comprendere l'essenza di questa strana e curiosa disciplina.

Sono in ogni caso da escludere correlazioni con lo spiritismo, l'occultismo e la "magia". Si deve però sottolineare che alcuni trattati sulla radioestesia consigliano di non scavalcare la soglia della medianità, interrogando defunti o spiriti; con ciò viene evidenziato, evidentemente, una possibile deviazione da parte di taluni soggetti nell'utilizzo della pratica radioestetica.

Alcune tracce di operatori rabdomanti e radiestetici risalgono ad oltre 4000 anni fa. Ad esempio, in Cina fu rinvenuto un documento xilografico (databile 2205 - 2197 a.c.) in cui l'imperatore "Yu", della dinastia "Hsía", che governò la Cina in quell'epoca, da cui si desume che egli era un ideologo ed esperto nel localizzare giacimenti di minerali e pietre preziose, nonchè abile maneggiatore di una bacchetta a due rame, dalla forma di un diapason.

In alcuni sarcofagi della Valle dei Ré, in Egitto, furono trovati oggetti radiestesici, come pendoli e bacchette raiestetiche. Sembra che fossero usati dal Faraone, i suoi sudditi ed i sacerdoti nei templi nell'ambito di una scienza magica e segreta.

Gli Etruschi considerarono la radiestesia come una disciplina dottrinaria e la tramandarono ai Romani nel cui Impero era ampiamente conosciuta. Si narra, infatti, che l'imperatore Giuliano Flavio Claudio, (331-363) partì da Roma per la Persia, accompagnato da rabdomanti etruschi, in cerca d'acqua potabile, e tesori nascosti.

Nel Medio Evo molti rabdomanti ed operatori di radioestetica furono condannati a morte con l'accusa pratiche sataniche.

Risalgono al secolo XVI, i primi scritti sull'impiego della "bacchetta", a cura del frate italiano Basilio Valentino, mentre, come già scritto, si deve all'abate Alexis Bouly (1865- 1958) la parola Radioestesia.

[3] Ogni corpo emette energia sotto forma di radiazioni elettromagnetiche. I corpi si scambiano vicendevolmente energia, anche senza il loro contatto diretto, ad esempio sotto forma di calore irradiato.

Strumenti e tecniche

Il pendolo non deve essere di un materiale particolare anzi, potrebbe trattarsi di un normale pendolo o di un grave appeso semplicemente ad un filo, l'importante è che sia ben bilanciato in modo che, durante il moto, esso non abbia una direzione preferenziale. Nonostante vi sia una prassi che alcuni autori consigliano di impiegare preventivamente - almeno nel caso in cui si utilizzi il pendolo come strumento divinatorio (ad esempio le modalità di "purificazione" dello strumento, lo stato psicofisico dell'operatore, ecc.) - per quanto di nostra competenza si tralasciano tali aspetti ritualistici perché si ritiene che essi non siano strettamente necessari per la comprensione delle potenzialità offerte dalla radioestesia e, comunque, secondo l'opinione dello scrivente essi non incidono sulla possibile efficacia del risultato finale.

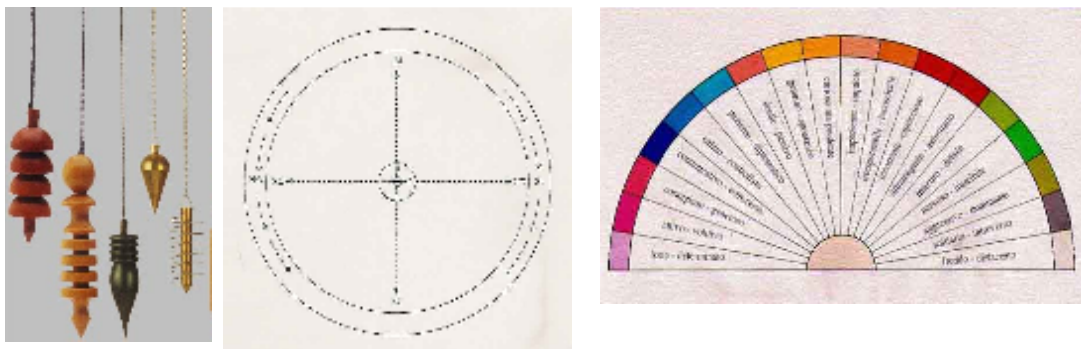



Figura 3 – strumentazioni radioestetiche

Avvertenze per l'operatore - L'operatore deve trovarsi in buone condizioni psicofisiche. In particolare, è opportuno che non indossi oggetti metallici (anelli, orologi, ecc.) e che non sia emotivamente coinvolto col tema della propria ricerca. In ogni caso è opportuno un senso di rilassatezza e serenità mentale.

Postura - Occorre essere seduti ad un tavolo, con i piedi appoggiati a terra, tra loro vicini, (mai accavallare le gambe) poggiare il gomito destro (o sinistro se si è mancini) sul tavolo e tenere con delicatezza il filo del pendolo tra indice e pollice in modo che il pendolo possa oscillare a 3-4 cm di distanza dal tavolo.

Il "dialogo" col pendolo – La comunicazione col pendolo è soggettiva; pertanto, in via preliminare, occorre stabilire un codice personale idoneo ad interpretare i movimenti del pendolo. Questi ultimi possono essere delle seguenti tipologie:

- *movimenti rotazionali* (orari ed antiorari);
- *lineari* (longitudinali, trasversali e diagonali).

A tal fine, occorre porre un quesito "chiedendo" al pendolo di indicarci la risposta positiva, quella negativa e l'incertezza. In alternativa, si può porre una domanda di cui si conosce già la risposta ed associare questa al moto del pendolo (ad esempio "si" moto rotatorio orario, "no" moto rotatorio antiorario, "forse" moto lineare diagonale).

Appare utile sottolineare che per poter interpretare correttamente le risposte del pendolo, risulta necessario porre domande che possono avere solo una risposta (affermativa o negativa) e che non possano essere equivocate; inoltre non si devono mai fare più domande in una sola frase (ad esempio: domani grandinerà o nevicherà?).

Le applicazioni della radioestesia sono molteplici, le più comuni vengono elencate di seguito:

1) *Trovare oggetti in un ambiente circoscritto*: bisogna concentrarsi sull'oggetto da ricercare, posizionarsi in un angolo della stanza con il pendolo in mano e aspettare l'oscillazione che fornisce una direzione, cambiare posizione mettendosi in un altro angolo e attendere l'oscillazione che fornisce una ulteriore direzione, le due linee rette materializzate dalle due direzioni del pendolo si incontrano dove l'oggetto è nascosto.

2) *Trovare oggetti in ambiente esterno*: seguendo il procedimento prima descritto si può trovare l'oggetto di interesse; il pendolo indica la direzione con i movimenti lineari, mentre con la rotazione indica orientativamente la distanza (più giri compie più ciò che si cerca è lontano).

4) *Come oracolo*: "l'oracolo non è una predizione del futuro, ma un mezzo per rapportarsi col proprio subconscio".

Oltre al pendolo occorre avere una rappresentazione grafica idonea ad interpretare le oscillazioni del pendolo stesso; a tal fine, possono essere utilmente impiegati:

- *Quadranti*: si tratta di tavole radiestetiche nelle quali è rappresentato un cerchio diviso in spicchi dove sono indicate informazioni differenti in relazione al tipo di indagine che si sta svolgendo (tendenze caratteriali, lettere dell'alfabeto, mesi dell'anno, ecc.). La procedura consiste nel posizionare il pendolo al centro e nel formulare la domanda. Il pendolo dopo pochi istanti comincerà ad oscillare verso un quadrante fornendo in tal modo la risposta al quesito formulato;
- *Cartine geografiche*: da impiegare per rintracciare persone o cose;
- *Testimoni:* si tratta di "campioni" di un oggetto o di una persona. Secondo gli operatori radioestetica essi costituiscono elementi atti a sensibilizzare il pendolo e farlo entrare in sintonia con l'oggetto o la persona che si intende cercare;

La Radioestesia funziona davvero? La risposta, in questa sede non può certamente essere fornita *sic et simpliciter.* Certamente, anche i più scettici potranno constatare, empiricamente, che il pendolo, in seguito ad un domanda, si muove "spontaneamente" e secondo una certa logica (direzione e verso). Ad ogni modo il movimento avviene sotto l'azione, seppur involontaria, della mano e delle dita che imprimono delle forze impulsive determinano il moto del pendolo stesso. Quindi si tratta di un fenomeno tutt'altro che occulto.

La scienza "ufficiale", pur avendo mostrato un certo interesse per la disciplina non si è mai pronunciata favorevolmente sulla radioestesia (e la rabdomanzia), considerandola, nelle migliore delle ipotesi una credenza popolare.

7. La cartomanzia: Le Sibille Lenormand

La Cartomanzia è una delle arti mantiche più recenti rispetto alle tecniche divinatorie tradizionali. Cionondimeno la divinazione con le carte, di qualunque tipo esse siano (ma specialmente con i Tarocchi), riscuote un successo enorme in tutto il mondo soprattutto per via della relativa semplicità delle regole cartomantiche.

La cartomanzia si sviluppa in Europa verso la fine del 1600 anche se i manoscritti più interessanti dal punto di vista storico risalgono alla fine del 1700. In particolare, nel 1770, a Parigi viene pubblicato il testo "*Ou la seule manière de tirer les cartes*", in cui l'autore, Etteilla (alias Jean-Baptiste Alliette) spiega come impiegare le normali carte da gioco francesi per predire l'avvenire. Qualche anno più tardi lo stesso Etteilla dava alle

stampe "*Manière de se recréer avec un jeu de cartes nommées Tarot*" (Parigi, 1783-1785) dedicato alla divinazione per mezzo dei Tarocchi.

Un'altra famosa cartomante fu Marie Adélaide Lenormand (1768-1843), meglio nota come "*Mademoiselle Lenormard*", alla quale pare che si rivolgesse anche Joséphine Beauharlais, prima moglie di Napoleone Bonaparte. Da lei prende nome un particolare mazzo detto "Sibilla[4] Lenormand", la cui invenzione non va però attribuita a Mlle Lenormand.

E' interessante notare che secondo alcune fonti i primi divulgatori della Cartomanzia (Etteilla, Court de Gebelin, D'Odoucet, Mademoiselle Lenormand) erano membri della massoneria francese.

Principio base della cartomanzia: Le carte estratte, attraverso l'interpretazione della loro simbologia o delle allegorie in esse rappresentate e delle reciproche posizioni assunte nella stesa, possono fornire una buona approssimazione delle conseguenze derivanti dalle scelte attuali (metodo intuitivo) o dare indicazione sul da farsi o su ciò che comunque accadrà qualunque cosa decidiamo di fare (metodo sacrale) [1], [6]. Il principio che vige è quello dell'analogia, esplicitato da Ermete Trismegisto nella ben nota "Tavola di Smeraldo": *Ciò che è in alto è come ciò che è in basso….*

Le carte divinatorie possono essere usate con i seguenti obiettivi principali:

a) Prevedere il futuro;
b) Svelare particolari aspetti della propria natura.

In ogni caso l'arte della cartomanzia consiste nel saper interpretare il significato delle carte estratte in base alla posizione che occupano e correlare detto significato alla questione posta dall'interrogante.

Differenze tra tarocchi ed altri tipi di carte: I tarocchi oltre ai 4 semi presenti nella maggior parte delle carte adoperate in cartomanzia (cuori, fiori, picche e quadri) presentano una quinta serie completamente diversa dalle altre 4. Nei tarocchi le prime 4 serie (56 carte) vengono denominate "*Arcani minori*", mentre la quinta serie costituita da 22 lame prende il nome di "*Arcani Maggiori*" . Gli arcani minori rappresentano il mondo materiale ed ordinario mentre gli arcani maggiori rappresentano il mondo spirituale. Dunque, mentre i tarocchi possono essere consultati per ragioni legate ad entrambi i temi (materiale e spirituale), le altre carte non si prestano ad interpretare i temi spirituali dei problemi. In talune situazioni ciò che può apparire come un limite è, in effetti, un vantaggio perché la maggior parte delle persone ha difficoltà a confrontarsi con pensieri "mistici" che potrebbero irritare e confondere gli argomenti trattati.

[4] La Sibilla è una figura presente nella mitologia greca e in quella romana. Le sibille erano vergini dotate di virtù profetiche ispirate da un dio (solitamente Apollo), ed erano in grado di fornire responsi e fare predizioni, per lo più in forma oscura o ambivalente. Uno dei più famosi responsi di una sibilla latina è la frase «**ibis redibis non morieris** (o **peribis**) **in bello** », dato ad un soldato sull'esito della sua missione in guerra. La frase è volutamente ambigua (sibillina, appunto) e offre una duplice interpretazione, a seconda della punteggiatura che si voglia utilizzare. Infatti, se si pone una virgola prima di "non" (Ibis, redibis , non morieris in bello), il significato del responso è "Andrai, ritornerai, e non morirai in guerra", e prefigura un esito positivo della missione. Invece, se la virgola viene spostata dopo la negazione (Ibis, redibis non, morieris in bello), il senso risulta essere sovvertito nel suo contrario: "Andrai, non ritornerai, e morirai in guerra".

Dunque, per la maggior parte dei casi ordinari sono più che sufficienti le carte comuni, tra cui le Sibille [1].

Oracolo Lenormand: Il nome di Madamoiselle Lenormand in cartomanzia è legato a una serie di mazzi di carte, quasi tutte discendenti dal famoso mazzo di carte "*Sybille des Salons*", un mazzo di carte con 52 carte ognuna raffigurante un personaggio diverso, ben distinto e con il significato preciso, e con un seme delle carte francesi nello spigolo in alto a sinistra.

Il mazzo di Sibille che qui si presenta si chiama "*Le Petit Lenormand*" ed è composto da 36 carte; esso fu pubblicato per la prima volta verso il 1870 e possiede al rovescio gli stessi significati delle carte al diritto. Va osservato che nonostante il nome, le moderne carte Lenormand non hanno nessun legame storico ed iconografico con la celebre cartomante.

Stesa della carte: esistono numerosissimi metodi di stesa, alcuni molto noti come la *croce celtica*, ma per gli scopi del presente lavoro si propone un metodo di "tendenza" che consiste nell'estrarre 6 carte (2 per il passato, 2 per il presente e 2 per il futuro) ed uno che prevede una risposta secca (positivo negativo) denominato *metodo efficace*.

Metodo tendenziale*:* si mescola il mazzo di carte sette volte, si taglia con la mano sinistra (e verso sinistra), si dispongono le carte sul tavolo e se ne estraggono 6 che andranno poi interpretate:

1+2 (passato)
3+4 (presente)
5+6 (futuro)

Metodo "Efficace"*:* si mescola il mazzo di carte sette volte, si taglia con la mano sinistra (e verso sinistra), si dispongono le carte sul tavolo e se ne estraggono 7 come di seguito:

3 (dettagli sulla situazione)
1 (situazione attuale) – 2 (stato d'animo del consultante sulla situazione)
4 (risposta alla domanda) – 5, 6, 7 (chiarimenti sulla riposta indicata nella carta 4)

Di seguito si passano in rassegna le carte del Mazzo "*Le petit Lenormand*" e se ne fornisce il significato essenziale [10], tenendo presente che ciascuna lama dovrebbe essere interpretata secondo i seguenti livelli:

1) Simbolico (esame della raffigurazione)
2) Tipo di seme (cuori, fiori, picche, quadri);
3) Numero del seme (1,6,7,8,9,10,11,12,13);
4) Presenza di Figure (Fante, Regina, Re)
5) Numero della carta (da 1 a 36).

Il Cavaliere - Carta positiva ma subordinata ad altre carte, in quanto ha bisogno dell'appoggio delle carte vicine per capire meglio il significato interpretativo. E' carta maestra perché rappresenta un determinato campo di preoccupazione dell'essere umano. Il cavaliere rappresenta le notizie e le novità.

Descrizione della carta
E' raffigurato un uomo sereno a cavallo (animale che simboleggia l'intelligenza, la forza e la vitalità nonché mezzo di trasporto per secoli) che sembra abbia urgenza di arrivare al più presto a destinazione. Alle loro spalle appare una casa di campagna circondata da alberi e piante che danno a coloro che vi abitano riservatezza e pace.

Parole chiave
notizie, messaggi, movimento, viaggio, visite, ospite. Pensieri e nuove idee, luogo lontano, persona straniera.

Significato
E' una carta d'azione, di movimento, determinazione, coraggio e cambiamento positivo. Segnala l'avvicinarsi di una nuova situazione, una nuova idea o pensiero che arriva in aiuto a situazioni bloccate o problematiche.
Segnala comunicazione in tutte le forme, telefonata, fax, telegramma, lettera. Per stabilire se si tratta di una notizia positiva o negativa ha bisogno del supporto delle carte vicine.
Annuncia nuovi incontri, avventure e divertimento, una visita, un invito, un dono, un aiuto o una sorpresa inaspettata.
In campo sentimentale è meno positiva in quanto le relazioni annunciate dal Cavaliere sono intense ma di breve durata. In caso di consultante sposato segnala la fragilità del partner e la possibilità che cerchi avventure al di fuori del matrimonio pur rimanendo affettivamente legato alla casa.
Se le carte vicine lo confermeranno indica anche maternità o paternità.
Può indicare anche un mezzo di trasporto.
Il Cavaliere rappresenta un uomo anche di origine straniera, intelligente, vivace, dinamico ed indipendente, viaggia, ama l'avventura.
Di carattere è intuitivo e impulsivo, riservato, tiene molto alla sua privacy e vive in una realtà molto difficile da conoscere perché avvolta da mistero.
Nel gioco singolo il Cavaliere da un responso molto benefico.
Tempi
Da 3 a 5 settimane.

Il Quadrifoglio - Carta positiva, di valore incostante e subordinata alle carte vicine.

Descrizione della carta
E' rappresentata una pianta di trifoglio, pianta facile da trovare ma difficilmente la si può trovare in forma di quadrifoglio. Data la rarità
molti popoli la considerano una pianta sacra e potentissimo portafortuna.

Parole chiave
Fortuna, sorpresa, nuove speranze, realizzazione, piccola vincita. L'immediato.

Significato
Simbolo di speranza, gioia inattesa e fortuna, il Quadrifoglio è una carta che fa sperare in un'imminente svolta decisiva, nel miglioramento
della condizione attuale, in una trasformazione e in un cambiamento della propria esistenza. Porta avvenimenti nuovi e felici sblocchi di
situazioni stagnanti. Tutto ciò avviene grazie ad un colpo di fortuna e non per merito dell'azione. Attenzione che la fortuna o la felicità può
essere passeggera occorre quindi sapere approfittare dell'occasione che si presenta. Carta che rappresenta l'immediato, la velocità del
cambiamento delle situazioni. Abbinata ad alcune carte significa successo e vincita al gioco. Occorre prestare molta attenzione alle carte
vicine perché se circondata da carte di valore negativo questa carta lascia prevedere tristezza, delusione o preoccupazioni.
Il Quadrifoglio rappresenta un individuo paziente, amabile, emotivo, preciso e concreto nei suoi obiettivi. E' molto intuitivo e socievole ma
anche timido e riservato. Per il consultante può rappresentare un buon amico o amica che presterà aiuto al bisogno.
Nel gioco singolo il Quadrifoglio dà un responso incerto, né positivo né negativo, tutto dipende dalla fortuna e dalla capacità del
consultante.
Tempi
Una settimana.

Il Battello - Carta positiva, carta maestra che rappresenta il lavoro, la negoziazione e il lavoro.

Descrizione della carta
Il mare (simbolo di purezza ma anche di pericolo) e il battello sono gli unici protagonisti di questa carta. In quanto antico mezzo di
trasporto che ha portato alla scoperta di nuove terre e a contatti con nuovi popoli, quindi nuove culture, rappresenta i cambiamenti, una
direzione già stabilita, il commercio.
Per molti popoli il battello è il mezzo che trasporta i defunti verso l'aldilà, di conseguenza diventa anche simbolo di un viaggio spirituale.

Parole chiave
viaggio (che può essere anche spirituale), nuove direzioni, cambiamento, commercio, ricchezza, progresso, espansione, vantaggi finanziari,
eredità.

Significato
Sicuramente simbolo di movimento, di situazioni che hanno già una direzione, saranno le carte vicine a specificare lo svolgimento del
viaggio del consultante e in quale porto approderà. Quindi partenza, viaggio (anche all'estero) che può essere per vacanza, trasferimento o
trasloco.
Carta che rappresenta prevalentemente il campo lavorativo dal quale derivano piacevoli notizie, successo grazie a forza di volontà e tenacia.
Contatti ed incontri con nuove persone o di cultura diversa.
La carta spinge ad andare avanti, a proseguire per la propria strada e se si sta vivendo un momento difficile il suggerimento è quello di
resistere con fermezza in attesa di tempi migliori che non tarderanno ad arrivare.
Rappresenta un uomo (anche straniero) dai 28 ai 40 anni dal carattere combattivo, realista, ottimista e perseverante. Generoso, disponibile
ma anche grande affarista di solito con una professione con contatto con il pubblico.
Nel gioco singolo il Battello ha un significato positivo.
Tempi
Da uno a tre mesi (massimo).

La Casa - Carta positiva, molto diretta, decisa e forte quindi non subordinata alle altre. Carta maestra che rappresenta l'intimità, la famiglia,
amicizia, sostegni e appoggi.

Descrizione della carta
Nella carta è raffigurata appunto una casa circondata da un giardino e da alberi.
Presso le culture antiche la casa è un punto d'incontro per la discussione, feste e riti comuni, simbolo del centro vitale per gli uomini quindi
simbolo di equilibrio interiore, rinascita e stabilità.

Parole chiave
Stabilità, protezione, equilibrio, focolare domestico, intimità, base solida, incontro felice, festeggiamento.

Significato
Carta eccellente che promette l'avvicinamento di una situazione rassicurante. La casa stabilisce un legame forte e solido, durevole e
soddisfacente con qualcuno o qualcosa. Si riferisce alla casa, a una residenza, all'ambiente famigliare, ai parenti. Forte legame solido anche
in campo finanziario o lavorativo: felice acquisto immobiliare, investimento indovinato. Può rappresentare anche un'azienda famigliare o un
lavoro indipendente. Il guadagno è frutto di una buona gestione, economia e affidabilità di chi gestisce le finanze. La casa fa pensare ad un gruppo di persone che lavorano per una causa comune, ad uno scambio armonico e ad una forza potente che
influisce positivamente su qualsiasi situazione negativa. Segnala anche l'influenza del passato con la comparsa di persone e fatti positivi e
gioiosi. Fa riferimento ad una persona tranquilla, pacifica, affettuosa e protettiva. Può raffigurare il marito, il compagno, un fratello maggiore, il
capo o un parente più anziano del consultante.
Nel gioco singolo la casa da responso benefico.
Tempi
Un anno

L'Albero - Carta neutra subordinata alle carte che appaiono vicine, carta maestra che rappresenta la salute interiore ed esteriore.

Descrizione della carta
E' rappresentato un albero verde, dal tronco robusto, simbolo di forza e di robustezza.
Le radici invece sono il simbolo di approfondimento spirituale, di esperienze passate ancora vive nei ricordi.
Nell'iconografia cristiana l'albero h il simbolo della vita voluta da Dio: lo svolgimento del suo ciclo annuale allude al ciclo della vita, morte e resurrezione, mentre l'albero inaridito indica il peccatore.

Parole chiave
vitalità, energia, fedeltà, il passato, le proprie origini. Discrezione.

Significato
l'albero h una carta che richiede molta attenzione, in quanto h molto complessa ed h subordinata al significato delle carte dell'intero mazzo.
Se h affiancata da carte di valore positivo indica protezione da parte di una presenza forte e robusta che porta equilibrio al consultante, quindi in questo caso l'Albero h una conferma che le scelte della vita sono giuste e portano successo.
E' simbolo di riconciliazione dopo un periodo di crisi di un rapporto sentimentale; h simbolo di protezione verso gli innamorati, gli incontri clandestini e per le nuove relazioni.
Essendo anche riferita allo stato di salute del consultante, il suo significato positivo indica serenità e tranquillità spirituale sia interiore che esteriore.
In presenza di carte negative indica mancanza di volontà, pigrizia, disinteresse, leggerezza nel criticare e nell'agire, poca perseveranza, incostanza nel portare a termine ogni idea o dovere.
Rappresenta una persona con un comportamento infantile, meschino, cinico che da poca importanza alle sofferenze degli altri.
Nel gioco singolo l'Albero da un responso incerto.

Tempi
Minimo tre mesi

Le Nuvole - Carta maestra in quanto rappresenta i dispiaceri e le preoccupazioni quotidiane, quindi negativa.

Descrizione della carta
Sicuramente un cielo molto nuvoloso e minaccioso di pioggia è la caratteristica principale di questa carta e lascia presagire l'arrivo di una situazione che pioverà inaspettatamente sul consultante.

Parole chiave
Incertezze, invidia, minaccia pericolosa, preoccupazione, instabilità.

Significato
Le nuvole portano con si un pronostico inquietante, annunciano un avvenimento che può portare confusione, un imprevisto che modifica piani già predefiniti.
La caratteristica principale di questa carta ha l'imprevedibilità, pur gettare il consultante nella paura e nello scompiglio e in una sofferenza involontaria in quanto causata da eventi esterni, imposti dagli altri.
Porta conflitti, ritardi, contrattempi che creano tensione, dispiacere e tristezza.
L'influsso della carta comunque è di breve durata, può persistere da un minimo di due giorni ad un mese.
L'individuo rappresentato dalle Nuvole ha un carattere agitato, indeciso, nervoso, molto esaurito e inaffidabile.
Nel gioco singolo le Nuvole danno responso incerto.
Tempi
Da due giorni ad alcune settimane.

IL SERPENTE - Carta negativa, carta maestra in quanto rappresenta il tradimento e gli affari loschi.

Descrizione della carta
Un serpente ha l'attrazione principale di questa carta; animale simbolico considerato sempre in maniera fortemente contraddittoria. In molte culture arcaiche simboleggia il mondo infernale e il regno dei morti, probabilmente a causa della sua abitudine di vivere in luoghi nascosti e in buche della terra, ma forse anche per la sua apparente capacit` di ringiovanire grazie alla muta.
Al serpente h attribuito il significato di tentazione, dell'impurità, del peccato.

Parole chiave
Falsità, tradimento, intrighi, gelosie, peccato, forze occulte, insidia nascosta, sessualità. Saggezza.

Significato
E' una carta di cattivo auspicio, di avvertimento. Rappresenta una minaccia oscura che avanza silenziosamente. Pur trattarsi di una persona disonesta che pur apparire sotto le vesti di un'amica, collega, un familiare o un parente.
Delusione, cattiveria, tradimento, vendetta, odio, invidie, gelosie e rancore sono le caratteristiche di questa carta infausta.
Dal lato affettivo si preannuncia un tradimento, una relazione priva di sentimenti basata solo sul sesso.
Rappresenta pure maldicenze, atti di stregoneria o di magia.

La carta fa riferimento ad un individuo falso, superficiale, ostile e ribelle ma che ha un gran magnetismo. Può indicare un rivale molto vendicativo, l'amante, un conoscente un amico che trama alle spalle del consultante.

Nel gioco singolo il Serpente da un responso negativo.

Tempi
Tre mesi

LA BARA - Carta molto negativa, carta "padrona" che il potere di dominare il gioco e modificare il significato delle carte vicine.

Descrizione della carta
Una bara, simbolo di morte e sconfitta, ricoperta in parte da un lenzuolo scuro è l'unico soggetto di questa carta.

Parole chiave
Fine e inizio, cambiamenti, trasformazione radicale, sofferenza, separazione, abbattimento, depressione, licenziamento.

Significato
La morte e la vita, il dolore e la sofferenza ma anche il rinnovamento e la rinascita, il cambiamento e la trasformazione.
Porta separazione, rottura, allontanamento , mette fine a situazioni stagnanti e penose per iniziare qualcosa di nuovo.
Il consiglio della carta è di accettare la realtà per quanto possa essere dolorosa.
Inconvenienti anche pesanti possono mettere a dura prova lo stato psicologico del consultante, impedendogli di reagire in modo coerente.
Licenziamento, divorzio, separazione, tradimenti, inganni, paura, timore, apatia e scoraggiamento coinvolgono il consultante.
La Bara invita alla riflessione, alla meditazione e alla prudenza.
L'individuo che rappresenta la carta è triste, esaurito e depresso.
Nel gioco singolo la Bara dà responso negativo.

Sia nei Tarocchi che nella Sibilla Classica troviamo la carta della Morte, Arcano Maggiore n. 13 e Sibilla collegata al 5 di spade, dove è raffigurata una bara, con significati analoghi alla carta della Bara.

Tempi
Un anno e più

Il Bouquet - Carta molto positiva.

Descrizione della carta
Un bouquet di freschissimi fiori, unico soggetto della carta, è una gradevole visione per chiunque ed è simbolo di ammirazione, brillantezza e premiazione.

Parole chiave
Riuscita, premio meritato, trionfo, armonia, gioia, novità, regali.

Significato della carta
Annuncia eventi felici, gioiosi, positivi in ogni campo di interesse del consultante.
Ha la forza di capovolgere tutti gli avvenimenti spiacevoli, abbatte ogni ostacolo che blocca il procedere sereno di una situazione, da coraggio e perseveranza, da onore e promozioni.
Il Bouquet promette liete notizie, offerte vantaggiose, tentata riconciliazione in campo sentimentale oppure l'inizio di una storia d'amore.
Rappresenta un festeggiamento, una commemorazione, anniversario, nascita di un figlio, fidanzamento o matrimonio.
E' una carta che dona stabilità e libera la strada per intraprendere nuovi progetti.
La carta fa riferimento ad una donna amica, coraggiosa, altruista, socievole.
Puo' avere tra i 40 e i 70 anni (madre, suocera, amica o parente stretta).
Nel gioco singolo il Bouquet dà responso molto positivo.

La carta del Bouquet si può ricondurre alla carta "Omaggio di preziosi" della Sibilla Classica o Vera Sibilla, con significato di dono, superamento di ostacoli, donna amica, fidanzata o collega.

Tempi
Due settimane

La Falce - Carta molto negativa, carta "padrona" che ha il potere di dominare e modificare il significato delle carte vicine, e carta "maestra" in quanto insieme alla Bara e alla Croce rappresenta i cambiamenti repentini e le sofferenze forzate.

Descrizione della carta
La carta mostra una falce (simbolo di taglio, sofferenza, dolore e separazione improvvisa) appoggiata su un covone di grano appena tagliato (simbolo di abbondanza e prosperità feconda).
La falce è entrata nella tradizione come simbolo funebre.

Parole chiave
Fine e rinascita immediata, rottura necessaria, il passato che ritorna, spavento, dispiacere. Pericolo, realtà crudele, scoperta inaccettabile.

Significato della carta
Quando la Falce si presenta nel gioco è bene tenere conto che è indice della fine di un ciclo e l'inizio di uno nuovo.
La carta conferma la tristezza legata all'immagine simbolica, annuncia infatti avvenimenti e situazioni gravi che si manifesteranno improvvisamente.
E' una carta di avvertimento, invita a rivedere i piani in quanto evidenzia un'imminente sconfitta, fallimento e inevitabile rottura.
Rappresenta un periodo di conflitti, dispiaceri.
Il netto e potente della falce suggerisce di chiudere con una vecchia esistenza per cogliere al volo nuove opportunità positive; mette comunque fine a qualsiasi situazione presente che essa sia positiva o negativa stravolgendola totalmente.
A volte la carta può segnalare un tradimento, un inganno.
Lo stato psicologico è di ansia, apprensione, angoscia e frustrazione. E' carta di impulsività e aggressività e forte nervosismo.
L'individuo legato a questa carta è malvagio, freddo e calcolatore.

Nel gioco singolo la Falce dà responso negativo.

Tempi
Al massimo un mese

La Scopa e La Frusta - Carta molto negativa.

Descrizione della carta
Nella sibilla n.11 è raffigurata una scopa (simbolo di insoddisfazione, attriti domestici, tristezze)
che incrocia una frusta (simbolo di dominio e aggressività).

Parole chiave
Noia, povertà, disaccordi famigliari, liti, errori, infedeltà, punizione, rivolta, castigo, collera.
Stress e difficoltà di comunicazione.

Significato della carta
La Scopa e la Frusta lasciano presagire l'avvicinarsi di un periodo di tensione manifestata con litigi, scontri verbali e fisici violenti, litigi tra persona della famiglia o della stretta cerchia di persone vicine al consultante.
Il pericolo maggiore di questa carta sta nella comunicazione, nella conversazione a causa dell'incapacità di controllare in modo costruttivo e intelligente l'uso della parola.
Nel settore dei sentimenti spesso rappresenta la mancanza di comunicazione, di sincerità e di fiducia reciproca.
Segnala la fine ormai prossima dei rapporti ormai fragili, caratterizzati da frequenti conflitti, scoperta di tradimenti e falsità.
Sul versante lavorativo ci troviamo di fronte ad un lavoro mal retribuito che puo' spingere il consultante alla ricerca di nuove fonti di guadagno, correndo anche il rischio di incontrare persone poco raccomandabili.
La Scopa e la Frusta fanno riferimento anche allo sfruttamento e agli abusi, ad una pressione psicologica molto forte alla quale si è costretti a sottostare da parte di un personaggio potente e autoritario.

Il personaggio rappresentato da questa carta è collerico e litigioso, può essere afflitto da squilibri psicologici e turbe mentali, si presenta aggressivo, autoritario, crudele, bugiardo e vendicativo.
Nel gioco singolo la Scopa e la Frusta danno un responso molto negativo.
Tempi
Un anno

Gli Uccelli - Carta negativa che può influenzare le carte vicine.

Descrizione della carta
Trovo particolare questa carta, in quanto in alcuni mazzi sono raffigurate delle civette appollaiate su un ramo di un albero mentre in altri due uccelli intorno ad un nido.
In entrambi i casi l'albero sul quale poggiano sono spogli, simbolo di tristezza e notizie preoccupanti.

Parole chiave
Disturbi quotidiani, litigi, disaccordi, errori, infedeltà, incompatibilità, stress e difficoltà di comunicazione.

Significato
La carta degli uccelli è una carta negativa che presagisce preoccupazioni, dolore morale a causa di situazioni dove il consultante non ha colpa di cio' che accade.
La carta rappresenta pettegolezzi, malelingue, invidia, accuse infamanti e calunnie.
Attorno al consultante possono esserci persone ipocrite e poco sincere che tentano di controllare le situazioni che sta vivendo.
La carta mette altresì in guardia rispetto ad affari poco chiari e invita all'attenzione qualora si dovessero firmare accordi o contratti.
La carta fa riferimento ad una persona calcolatrice, vigliacca, apparentemente gentile ma che nasconde secondi fini.

Nel gioco singolo gli Uccelli danno un responso negativo.

Tempi
Da tre a dieci giorni.

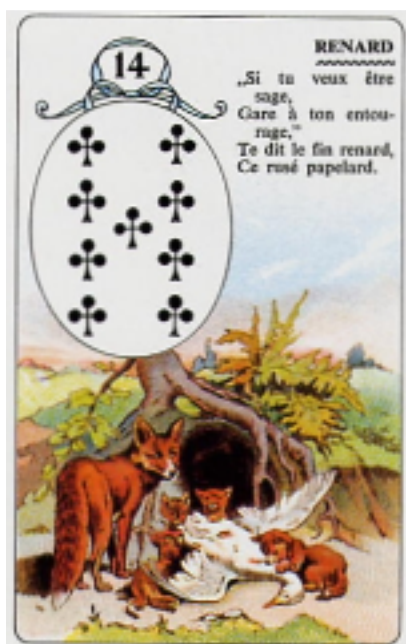
Il Fanciullo - Carta positiva e "subordinata" dalla vicinanza di altre carte.

Descrizione della carta
La carta raffigura un bambino intento a giocare. In alcuni mazzi è raffigurata invece una fanciulla ma il significato simbolico rimane comunque l'inizio, la purezza e l'ingenuità.

Parole chiave
Sopresa, fiducia, innocenza o immaturità, buone occasioni, gravidanza, il futuro, notizie.

Il significato:
Carta che annuncia sorprese e notizie positive, l' arrivo di un ospite, una gita, un divertimento, tutto all'insegna della spensieratezza.
E' la carta della crescita, dell'esperienza, dell'evoluzione e del progresso degli eventi. Rappresenta il futuro, l'innovazione e il ringiovanimento spirituale. In tutti i campi dona speranza e nuove opportunità. Il chiaro riferimento al mondo dell'infanzia simboleggia anche i ricordi e il passato che può influenzare tuttora il presente del consultante. La carta allude anche ad una gravidanza, al buon umore e a una fase dell'esistenza dove tutto cio' che accade è bello.

Il Fanciullo fa riferimento ad un adolescente di ambo i sessi, allegro, dolce e semplice oppure ad una persona immatura.

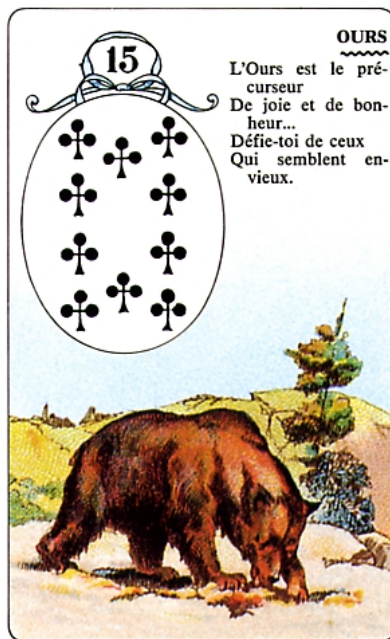
Nel gioco singolo da responso molto positivo.
I tempi
Nove mesi.

La Volpe - Carta negativa, carta padrona che ha il potere di dominare e modificare il significato delle carte vicine.

Descrizione della carta
Nella sibilla n. 14 è raffigurata una volpe, simbolo di astuzia, furbizia e perfidia.

Parole chiave
Falsità, astuzia, maldicenza, menzogna, imbroglio, doppio gioco, seduzione, malizia amante o rivale pericolosa.

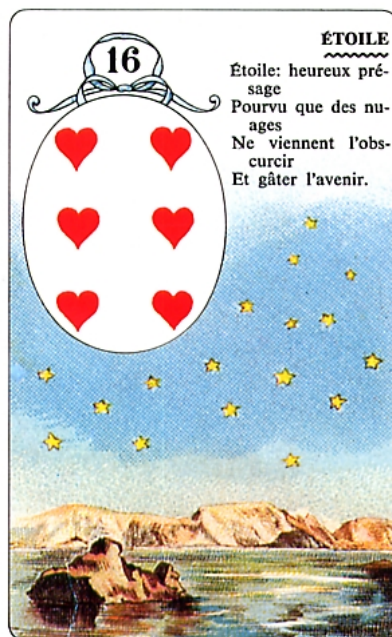
Significato della carta
Tradimenti, menzogne e inganni sono i pericoli che questa carta nasconde. Il consultante si trova di fronte persone che sembravano fidate ma che si riveleranno false.
La carta rappresenta anche la schiavitù verso vizi, (sesso, alcool, giochi d'azzardo e sregolatezze) si usa potere e forza calpestando tutto e tutti.
Nel campo sentimentale la carta segnala avventure a sfondo sessuale che non avranno futuro. Solamente in campo lavorativo l'astuzia e la furbizia hanno un aspetto positivo, portando così il consultante verso il compimento di importanti trattative di affari.
La Volpe fa riferimento ad una persona (uomo o donna) molto affascinante ma adultatrice e bugiarda.

Nel gioco singolo la carta dà responso negativo.

Tempi
Da due a otto mesi.

L'Orso - Carta positiva, carta "maestra" che rappresenta le finanze e gli investimenti.

Descrizione della carta
Un grosso orso, simbolo di forza, lotta, vigore e guardai, in cima ad una montagna è il soggetto della carta n. 15.

Parole chiave
Forza, solidità, coraggio, potenza, coraggio, resistenza, energia, protezione, appoggio, competitività, avvertimento, superiorità, silenzio. Figura paterna o capo.

Significato della carta
L'Orso è fonte di energia, vitalità, potenza, resistenza e intelligenza usata in modo costruttivo; un aiuto protettivo per il consultante.
E' la carta dei buoni risultati, a seguito di azioni o progetti ben definiti postati avanti con perseveranza e determinazione.
La solitudine che rappresenta questa carta è ricercata a fin di bene, portatrice di concentrazione, riflessione, chiarimenti per se stessi e per ciò che ci circonda.
Solitamente rappresenta l'allontanamento dalla vita mondana per prendersi cura di se stessi e delle proprie faccende.
Gli avvenimenti annunciati da questa carta contribuiranno a portare sicurezza e tranquillità al consultante: firma di un accordo, vincita di una somma considerevole di denaro, acquisti immobiliari.
Gli affetti si consolidano e si rafforzano in fidanzamento, matrimonio o convivenza.
L'Orso fa riferimento ad un luogo lontano e tranquillo. Simboleggia anche la paternità.
Rappresenta un individuo di costituzione robusta, di sesso maschile tra i 40 e i 70 anni, analitico, di poche parole, apparentemente freddo ma interiormente tenero, onesto e protettivo.
Nel gioco singolo l'Orso da responso molto positivo.
Tempi:
Sei mesi

LE STELLE - Carta positiva, carta "padrona" che ha il potere di modificare interamente il valore significativo delle carte vicine.

Descrizione della carta
Nella carta n.16 è raffigurato un cielo stellato che sta a simboleggiare fortuna, prosperità e realizzazione degli obiettivi desiderati.

Parole chiave
Progresso, prosperità, rinnovamento, speranza realizzabile, felicità, nascita, ispirazione.

Significato della carta
Le Stelle sono foriere di novità importanti che risollevano il consultante. Questa carta molto positiva è portatrice di un clima sereno, gioioso e felice grazie alla realizzazione dei propri desideri; nessun ostacolo intralcerà più il cammino verso i propri sogni.
Attende così il consultante una fase felice della propria vita, fase che è destinata a durare a lungo solo impegnandosi costantemente per mantenere questa fortuna.
Arricchimento materiale o spirituale, successo in qualunque attività svolta, avanzamenti di carriera, benessere, buonumore, armonia, bellezza, fascino, dolcezza sono altresì significati molto importanti di questa carta.
La persona indicata dalle Stelle può appartenere al mondo dello spettacolo, dell'arte, della moda; può essere sensitiva e appassionata di astrologia; ha un carattere buono, sincero, equilibrato, onesto, carismatico e coraggioso.

Nel gioco singolo le Stelle danno un giudizio altamente positivo.

Tempi
Da 4 a 5 mesi con effetto prolungato nel tempo

LA CICOGNA - Carta positiva, carta maestra in quanto rappresenta gli spostamenti e i viaggi significativi insieme al Battello ma subordinata alle carte vicine per capire meglio il significato.

Descrizione della carta
Nella carta n. 17 è raffigurata una cicogna, tradizionalmente simbolo di arrivo o di partenza, di lontananza e nascita.

Parole chiave
Cambiamento, trasferimento, viaggio, visita, arrivo o partenza, ritorno, nuovo incontro, nascita, onestà.

Significato della carta
Carta di azione che indica cambiamenti, spostamenti e trasformazioni significative (trasloco e trasferimento) positive, che offrono gioia, belle esperienze e nuove emozioni. La situazione che si presenta non è provvisoria ma si prolunga nel tempo. Può rappresentare anche un rinnovamento esistenziale decisivo e stabile, cambiamenti di idee e di modo di vedere le situazioni.
La Cicogna ci annuncia incontri con persone del passato o il ripresentarsi di vecchie situazioni che richiedono una soluzione.
Tradizionalmente la Cicogna è simbolo di novità e viaggio, per cui può indicare un luogo di vacanza, nuove conoscenze, un'intensa vita sociale o la nascita di un figlio.
Dal punto di vista sentimentale ci ritroviamo davanti al ritorno di una persona del passato, una riconciliazione o una nuova storia d'amore con una persona lontana.
L'amore è ricambiato, in quanto in campo affettivo la carta indica qualità quali fedeltà, armonia, complicità e solidarietà.
Dal punto di vista lavorativo e degli affari la carta segnala un periodo favorevole per gli investimenti, si può riferire ad un'azienda o un lavoro che implicano vari spostamenti.
Come abbiamo detto la carta è subordinata alle carte vicine, perciò per stabilire quale sarà la natura dei cambiamenti occorrerà osservare le carte che la circondano.

La carta rappresenta una persona tra i 35 e i 50 anni, colta, dolce, amabile, dinamica, socievole e simpatica, impegnata sentimentalmente e amante della famiglia. Rappresenta anche artisti, sportivi, giornalisti e insegnanti.

Nel gioco singolo la Cicogna da responso positivo.

Tempi
Da 20 a 55 giorni.

IL CANE - Carta molto positiva.

Descrizione della carta
La figura dominante della carta n.18 è un cane, il più antico amimale domestico dell'uomo che rappresenta simbolicamente innanzitutto fedeltà e vigilanza.

Parole chiave
Amicizia, fiducia, fedeltà, costanza, fede, lealtà, sincerità, protezione, appoggio.

Significato della carta
Carta di buon auspicio, indice di vittorie, riconoscimenti e successi.
Rappresenta un aiuto o una protezione di qualcuno che interverrà nelle vicende del consultante così come puo' rappresentare una richiesta di aiuto da non ignorare.
Altresì rappresenta amici o parenti, così come una piacevole riunione con queste persone.
Comunicazione, collaborazione, associazione, inviti e incontri sono altri significati importanti del Cane.
In qualsiasi settore questa carta dona sicurezza e serenità garantita per lungo tempo.
Si riferisce ad un individuo anziano, affettuoso, saggio e molto protettivo. Può indicare un genitore, un amico o un parente.
Nel gioco singolo la carta del Cane da responso positivo.

Tempi
2 settimane con effetto durevole

LA TORRE - Carta dal valore neutro e subordinata al significato delle carte che la circondano.

Descrizione della carta
Una grande torre caratterizza questa carta, simbolo di autorità, superiorità e grandi ambizioni ma anche di isolamento, solitudine, protezione e sicurezza.

Parole chiave
Solitudine, separazione momentanea, potere, pensieri, riflessione. Incarico, ufficio o istituzione pubblica.

Significato della carta
La torre annuncia un periodo difficile, di stanchezza, affaticamento psicofisico che invita alla solitudine, all'isolamento per meditare sulle cose; si tratta di un ritiro benefico per riposare e di ritrovarsi.
E' comunque molto importante valutare le carte che circondano la Torre per definirne il giusto significato.
Rappresenta la legge, un edificio pubblico, un autorità, un ospedale.
Segnala la visita di una persona anziana; è collegata al passato di un individuo, alla sua storia personale e ai ricordi. Puo' indicare la fine di una lunga camminata, la vecchiaia o il pensionamento.
La carta n.19 rappresenta pure protezione, stabilità e sicurezza.

Si riferisce ad una persona di sesso maschile, saggia, paziente e riservata con una posizione di prestigio.

Nel gioco singolo la Torre da responso incerto.

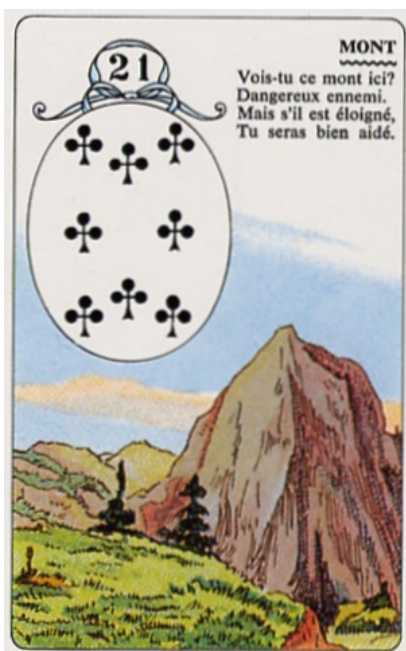
Tempi
Da 15 giorni ad un intero anno.

IL GIARDINO - Carta positiva, carta "maestra" in quanto rappresenta la vita sociale.

Descrizione della carta
Nella carta n. 20 è raffigurato un giardino con una grande fontana in primo piano.
Il giardino è simbolo di tranquillità, ricchezza e bellezza.

Parole chiave
Inviti, feste, compagnia, nuove conoscenze, allegria, incontro, festeggiamento e nuovi contatti.

Significato della carta
Essere nel posto giusto al momento giusto riassume il significato del Giardino, carta che porta speranza, ricompensa, ricchezza e riconoscimento.
Rappresenta nuove conoscenze, partecipazione a feste o ricevimenti, nuove occasioni positive. Annuncia preparativi per una cerimonia, un avvenimento straordinario, nascita di affetti importanti legati alla cerchia delle amicizie. Indica luoghi affollati, di divertimento e svago come discoteche, ristorante, cinema, teatro. E' collegata a tutto ciò che fa parte della comunicazione e dei contatti sociali.
Fa riferimento ad una persona di sesso femminile, romantica, allegra e con tanta voglia di vivere, molto legata alle amicizie. E' una donna che ama divertirsi, viaggiare, e aperta alle novità. Può essere l'amica, la fidanzata o la sorella.
Nel gioco singolo la carta del Giardino dà responso positivo.

Tempi
Da 1 settimana a 3 mesi

LA MONTAGNA - Carta negativa.

Descrizione della carta
La carta raffigura una montagna brulla, senza alberi.
La montagna rappresenta ostacoli da sormontare per arrivare la meta (metaforicamente è una barriera). E' anche simbolo di elevazione spirituale.

Parole chiave
Grosso problema, ostacolo insormontabile, blocco, impedimento, rivale temibile, nemico, testardaggine.

Significato della carta
Carta nefasta che rappresenta ostacoli di vario genere sul nostro percorso, sul nostro cammino (la montagna da scalare per arrivare alla vetta).
Rappresenta un avversario temibile, che può essere una persona o un avvenimento. Identifica una situazione bloccata che impedisce lo sviluppo di una faccenda. Nel campo sentimentale fa riferimento ad un partner freddo, dominante ed egoista, alla paura di impegnarsi totalmente in una situazione che non si è ancora in grado di gestire. Nel campo lavorativo può indicare un periodo di disoccupazione, rivalità tra colleghi; pure nel campo finanziario
è portatrice di guai con il fisco, le tasse o debiti che non si è in grado di saldare. E' simbolo di testardaggine, del volere agire in un certo modo anche quando non si è in grado di farlo, occorre quindi avere l'umilità di ritirarsi e soffermarsi a fare mente locali dei pericolo a cui si può andare incontro.
L'unico spiraglio di speranza che lascia questa carta è legato alla fiducia in se stessi, all'ottimismo e alla capacità di trovare i mezzi giusti per riuscire, con pazienza, tempo e coraggio, allora la situazione si potrà evolvere in maniera positiva.
Rappresenta una persona dal carattere ostile, scaltro, severo, freddo ma allo stesso tempo colto e raffinato. Si adatta molto bene ad essere sia "santo che diavolo".
Nel gioco singolo la Montagna dà responso negativo.

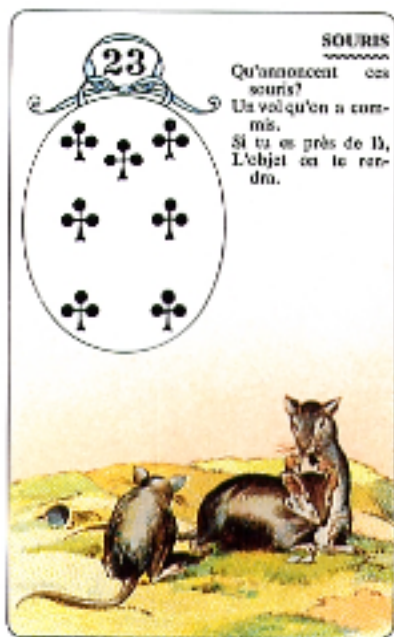
Tempi
Da 5 giorni a due mesi

IL SENTIERO - Carta molto negativa, subordinata al significato delle carte vicine.

Descrizione della carta
Un sentiero che ad un certo punto si divide in due piccole stradine, simbolo della scelta del cammino da intraprendere.

Parole chiave
Scelta, decisione, incertezza, dubbi, imprudenza, impulsività, ricerca di alternative.

Significato della carta
Con questa carta nel gioco ci si trova davanti ad un bivio, occorre quindi riflettere attentamente prima di decidere che strada percorrere, perchè le insidie possono essere dietro alla prima curva, ci si può trovare davanti ad una situazione, un imprevisto che al momento non si è in grado di gestire.
Sopraggiunge quindi la paura di sbagliare, di essere troppo impulsivi e si ha sfiducia nelle propire capacità. Il Sentiero allude ad un tradimento, all'infedeltà, ad avventure di poco conto, puù significare anche una rottura temporanea di un rapporto.
Dal punto di vista del denaro la carta indica guadagni ottenuti con mezzi poco chiari.
Indica una persona dal carattere molto indeciso, mutevole a volte precipitoso e immaturo.
Nel gioco singolo la carta dà un responso molto negativo.

Tempi
Da una settimana a tre mesi

I TOPI - Carta molto negativa, carta "padrona" in quanto ha il potere di dominare e modificare il significato delle carte vicine. E' anche una carta "maestra" in quanto insieme al Serpente e alla Volpe rappresenta il tradimento e gli affari loschi.

Descrizione della carta
Sono raffigurati quattro topi intenti a rosicchiare. Sono simbolo di miseria, inganni e slealtà e sporcizia.

Parole chiave
Perdita, furto, rovina, distruzione, sfiducia, ricatti, inganno, traffici illeciti, depressione, vizi.

Significato della carta
E' una delle carte peggiori del mazzo in quanto manifesta chiaramente rovina e distruzione. E' in arrivo un periodo pieno di sorprese sgradevoli, avvenimenti rischiosi e pesanti. La carta contiene aspetti oscuri e misteriosi, per cui si consiglia, qualora appaia nel gioco, di di individuare cose o persone sospette, in quanto rappresenta azioni disoneste, vigliaccheria, inganni e furti. Occorre essere molto prudenti, evitare di fidarsi ciecamente di chi non si conosce, dato che l'inganno arriva da persone che sono al di fuori della propria cerchia di amicizie e conoscenze. In campo finanziario segnala bancarotta, truffe e dilapidazioni di beni.
Dal punto di vista sentimentale ci troviamo di fronte a grossi dispiaceri, c'è i rischio di tradimenti, doppiezza e infedeltà che possono sfociare in una separazione. La carta dei Topi è collegata all'erotismo e la sessualità nella loro forma più "sporca" e viziosa (disordini sessuali e perversione).
L'individuo a cui si riferisce la carta è paziente, astuto, intelligente e calcolatore. Può identificare anche il consultante stesso depresso, trascurato e disordinato, in costante pericolo.
Nel gioco singolo i Topi hanno un significato molto negativo.

Tempi
Da 1 a 5 mesi

IL CUORE - Carta molto positiva, carta maestra in quanto rappresenta i sentimenti e gli affetti importanti.

Descrizione della carta
E' rappresentato un cuore (simbolo della vita) e delle rose rosse, simbolo della passione, dei sentimenti ma anche dell'azione e della competitività).

Parole chiave
Amore, amicizia, colpo di fulmine, felicità, gioia, riconciliazione, armonia, dichiarazione, incontro destinato a durare, hobby.

Significato della carta
Carta bellissima, segnala la fine di un periodo di crisi, lasciano spazio ad una fase tranquilla, colma di soddisfazione affettiva, caratterizzata da un amore puro e corrisposto. Indica un incontro, un sentimento appena nato destinato a durare che darà gioia e felicità al consultante.
I vecchi rapporti di consolidano e si rafforzano, ci si riconcilia dopo un periodo difficile. La carta è collegata alla bellezza, al fascino, alla tenerezza e alla dolcezza. Dona fiducia, energia e perseveranza nel raggiungimento di un equilibrio. Il Cuore è anche sinonimo di azione, di dinamismo e di successo.
Rappresenta un individuo giovane (dai 18 ai 35 anni) molto bello, onesto, generoso, sensibile, ma incostante e volubile.
Nel gioco singolo il Cuore da responso positivo.

Tempi:
Da 1 a 4 settimane.

L'ANELLO - Carta positiva, carta maestra in quanto rappresenta la coppia, un'unione o un accordo da rispettare fra due persone.

Descrizione della carta
Nella carta n. 25 è raffigurato un anello, simbolo di unione.

Parole chiave
Unione, accordo, firma, contratto, impegno significativo, associazione, obbligo, solidità.

Significato della carta
E' una carta molto importante che annuncia un'unione, in legame, una società, un documento, una firma che sigilla un accordo, un impegno molto importante. La carta è quindi molto favorelvole in quanto gli avvenimenti previsti modificheranno radicalmente in maniera positiva il modo di vivere del consultante. Dal punto di vista sentimentale indica un'ottima intesa comunicativa, fedeltà, tranquillità e perfetta armonia con il partner. Può indicare un affetto legato al lavoro.
Nel campo del lavoro incoraggia ad intraprendere nuove negoziazioni, pronostica un avanzamento professionale, una promozione o affari molto importanti. Per quanto riguarda il campo finanziario prevede un aumento di denaro, un dono, un gioiello. Si riferisce ad un individuo felice, tranquillo, molto paziente, fedele e sincero. Di solito rappresenta una figura strettamente legata al consultante.
Nel gioco singolo l'Anello dà responso positivo.

Tempi
Da 1 mese ad un intero anno.

IL DIARIO - Carta neutra e molto misteriosa.

Descrizione della carta
E' raffigurato un diario, simbolo di confidenze e informazioni riservate, di esperienze e desideri e di sogni relativi alla propria vita o degli altri.

Parole chiave
segreti, incertezze, scoperta, mistero che si risolverà.

Significato della carta
Il Diario è la carta più misteriosa del mazzo in quanto nasconde informazioni importanti che possono far luce su una faccenda poco chiara. Manifesta la presenza di segreti, un'esistenza oscura, un passato, una confidenza importante, un progetto o un idea che non devono essere rilevati.
Può indicare anche una scoperta, una sorpresa, un segreto svelato.
Nella sfera affettiva segnala bugie, infedeltà, intrighi; una persona dalla doppia vita.
A volte il Diario svela i segreti degli altri a proprio beneficio.
Indica una predisposizione per gli scritti, alla lettura, agli studi.

La carta fa riferimento ad un individuo di sesso maschile o femminile affascinante, passionale, intelligente, pensieroso, inquieto, malinconico, chiuso e misterioso.

Nel gioco singolo il Diario dà responso incerto.

LA LETTERA - Carta neutra subordinata dalla presenza delle carte vicine.

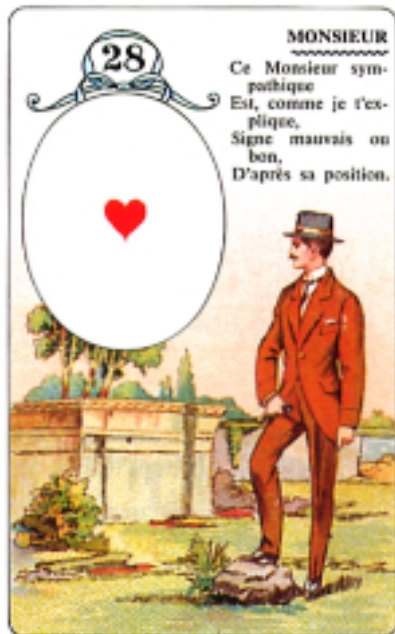
Descrizione della carta
Una lettera, simbolo indiscutibile di comunicazione, di notizia, di contratto, sigillata è posata su di un piatto a sua volta posato su di un tavolo.

Parole chiave
notizia, documento, attesa, decisione, avviso, avvertimenti, regalo. Tempi brevi.

Significato della carta
La lettera rappresenta tutto ciò che è legato alla comunicazione scritta. Le carte vicine daranno indicazioni sulla natura del messaggio (sentimenti, finanze, lavoro ...).
Per una giusta interpretazione della carta e per capire di quale tipo di notizia si tratta, occorre tenere presente se la carta è affiancata da carte di valore positivo o negativo o se si trova in posizione negativa o positiva.
E' una carta dal pronostico molto veloce. La sua apparizione nel gioco preannuncia avvenimenti da cogliere in maniera tempestiva. Rappresenta anche un imminente avvenimento inatteso.

La carta si riferisce ad un individuo dal carattere aperto, educato che ama esprimersi attraverso lo scritto.
Per il consultante questo individuo rappresenta la figura di un intermediario.

Nel gioco singolo la Lettera da responso incerto.

Tempi
da 2 a 15 giorni, massimo un mese.

IL GENTILUOMO - Carta neutra subordinata alle carte vicine.

Descrizione della carta
E' raffigurato un uomo molto distinto, con cappello e bastone da passeggio con atteggiamento che fa pensare che stia aspettando qualcuno.

Parole chiave
il consultante, il compagno, l'amico, l'amante, il marito.

Descrizione
La carta fa riferimento al consultante se è di sesso maschile. Se chi interroga le carte è invece una donna il Gentiluomo rappresenta il compagno, che può essere marito, fidanzato, amante o convivente o anche un amico.
Rappresenta pure il padre, un fratello, un collega, una persona comunque fondamentale nella vita della consultante.
Personalità, pensieri ed azioni di quest'uomo saranno forniti dalle carte vicine.

Nel gioco singolo la carta dà responso incerto.

Tempi
carta soggetto che non rappresenta tempi.

LA DAMA - Carta neutra subordinata dal signifdicato delle carte vicine.

Descrizione della carta:
è raffigurata una donna che pare stia aspettando qualcuno che forse ha già visto arrivare e forse sta proprio salendo le scale che sono appena oltre i suoi piedi.

Parole chiave:
la consultante, la compagna, l'amica, la moglie, l'amante.

Descrizione:
come il gentiluomo, la dama fa riferimento alla consultante se questa è una donna, o alla compagna, alla sorella o alla madre se a consultare le carte è un uomo. E' molto importante osservare le carte vicino alla Dama parchè determinano i pensieri, le azioni, le intenzioni e i progetti di questa signora.

Nel gioco singolo la Dama dà responso incerto.

IL GIGLIO - Carta positiva, carta maestra in quanto rappresenta l'intimità, la famiglia, il sostegno e gli appoggi.

Descrizione della carta:
è raffigurato il gambo di un giglio, simbolo di purezza, bontà, modestia, innocenza, fortuna e sessualità.

Parole chiave:
virtù, purezza, la famiglia, pace, armonia, realizzazione, equilibrio.

Descrizione:
Carta splendida che indica armonia, serenità e pace sotto ogni aspetto e che cancella ogni stato negativo.
E' una carta legata all'amore e ai rapporti interpersonali, ad avvenimenti felici che caratterizzeranno la vita del consultante.
Dal punto di vista sentimentale corona ogni desiderio d'amore, presagisce perfetta intesa con chi si ama.
Dal punto di vista del lavoro ed economico favorisce il buon andamento di affari, carriera, entrate di denaro.
Il Giglio evidenzia tutto quello che puro, bello e piacevole.
Fa riferimento ad una persona bella dentro e fuori, sensuale, tenero, affettuoso, simpatico e attento alle persone che gli stanno accanto. E' anche divertente , determinato e fiducioso.

Nel gioco singolo il Giglio dà un responso positivo.

Tempi:
6 mesi

IL SOLE - Carta molto positiva che ha il potere di diminuire o annullare il significato delle carte di valore negativo.

Descrizione della carta:
è raffigurato il sole, simbolo del calore e dell'energia.

Parole chiave:
ottimismo, vittoria, crescita, vitalità, energia, determinazione, allegria, grande fortuna.

Significato:
Questa carta di valore altamente positiva annuncia benessere, abbondanza e ricchezza in ogni campo.
Garantisce quindi successo senza dubbio, il superamento definitivo di un grosso ostacolo, la soluzione di un vecchio problema.
In campo sentimentale annuncia serenità e armonia, la fine di una crisi; una riconciliazione, l'inizio di un nuovo rapporto destinato a sfociare in una futura unione colma di sincerità, fiducia e fedeltà.
Prevede relazioni colme di passione e romanticismo con nuove conoscenze.
Il Sole annuncia una vincita significativa al gioco, un colpo di fortuna, un aumento di stipendio, guadagni e profitti, un regalo di valore.
Si riferisce ad una professione legata alla comunicazione, indipendente e libera.
Indica un ambiente accogliente e bello così come il concepimento di un figlio maschio.
La carta fa riferimento ad un personaggio ambizioso, competitivo, vivace, allegro, generoso, affascinante ed equilibrato di età non superiore a quella del consultante.

Nel gioco singolo dà responso positivo.

Tempi:
1 anno

LA LUNA - Carta sia positiva che negativa subordinata al significato delle carte che le stanno vicino.

Descrizione della carta:
un cielo illuminato dalle stelle e dalla luna, che è simbolo di fecondità, illusioni e malinconia.

Parole chiave:
instabilità, illusione, superficialità, mistero, trasformazione, ricordi, il passato, fecondità, veggenza.

Significato:
Occorre fare molta attenzione nell'interpretazione di questa carta, in quanto ha due valori, positivo e negativo, a seconda delle carte che le fanno da contorno.
Il suo significato positivo (quindi vicino ad una carta positiva) è collegato alla creatività, all'immaginazione, all'intuizione, al sogno e a tutto ciò che si riferisce alla mente (emozioni, ricordi, memoria...).
La luna annuncia fecondità (per una donna può indicare una gravidanza o parto di una bambina), progetti, idee, affari e entrate di denaro.
Se invece compare di fianco ad una carta negativa la Luna rappresenta un influsso pesante sulla mente, porta ansia, confusione, influenzabilità e depressione. Il consultante è scostante, disorganizzato, commette facilmente errori come: infrazioni, rapporti affettivi o affari irregolari, infedeltà, menzogne ed intrighi, E' una carta che ha effetto passeggero ma le conseguenze si sentiranno nel tempo.
Si riferisce ad una donna dai 35 ai 65 anni, misteriosa, pensierosa, triste, malinconica e sola.
Può essere la madre, la moglie, la sorella, la suocera, l'amante.

Nel gioco singolo la luna dà responso incerto.

Tempi:
11 mesi e più

LA CHIAVE

Carta positiva ma subordinata alle carte vicine.

Descrizione della carta:
E' raffigurata una chiave che ha il potere di aprire o chiudere una porta.

Parole chiave:
soluzione, riuscita, nuova partenza, nuove idee, azione immediata, portafortuna.
Tutto dipende da sè stessi.

Significato:
Anche la Chiave è una carta che presenta una doppia interpretazione quindi la lettura andrà fatta con l'aiuto delle carte vicine.
Con carte positive è di buon auspicio, allude a all'arrivo di nuove possibilità, occasioni che condurranno al raggiungimento del successo.
Ogni ostacolo si supera, scompaiono dubbi ed incertezze.
E' una carta di movimento, di dinamicità. Tutto dipende dal consultante che ha la chiave del proprio destino in mano.
Di fianco a carte negative presenta problemi causati dalla superficialità e dalla difficoltà di esprimersi.
Rappresenta mancanza di ambizione, timidezza, immaturità e pigrizia eccessiva.
La carta è correlata ad una persona di sesso maschile, analitico, che va fino in fondo alle cose, gentile, amabile e intelligente.

Nel gioco singolo la Chiave da responso positivo.

Tempi:
3 settimane.

I PESCI

Carta molto positiva, carta "padrona" in quanto ha il potere di dominare e modificare il valore delle carte vicine ed è anche una carta "maestra" in quanto rappresenta, insieme all'Orso, le finanze e gli investimenti.

Descrizione della carta:
Sono raffigurati dei pesci, tradizionalmente simboli di ricchezza, portafortuna e guadagno.

Parole chiave:
abbondanza, guadagno, ricchezza, eredità, benessere, famiglia numerosa.

Significato:
La carta dei Pesci è una delle più favorevoli del mazzo, in quanto rappresenta vittoria assoluta in tutti i campi e nello specifico nel finanziario.
Ci troviamo di fronte quindi a possibili entrate di denaro sotto varie forme, regali, donazioni, eredità, vincite al lotto o aumento di stipendio.
Parallelamente troviamo grande soddisfazione e gratificazione nel lavoro con possibili promozioni o aumento di clienti e di contatti.
Dal punto di vista sentimentale rappresenta un'unione tranquilla, una storia d'amore duratura o di amicizia con una persona benestante o importante.
I Pesci sono connessi alla comunicazione con notizie positive nel mondo della famiglia e degli affari.
Possono rappresentare l'arrivo di un figlio o di un parente.
La carta fa riferimento ad un individuo maschile o femminile molto pratico, legato al lavoro, sincero e sicuro di se stesso, esteticamente bello, intelligente e costruttivo.

Nel gioco singolo i pesci danno un responso positivo.

Tempi:
10 mesi

L'ANCORA

Carta molto positiva.

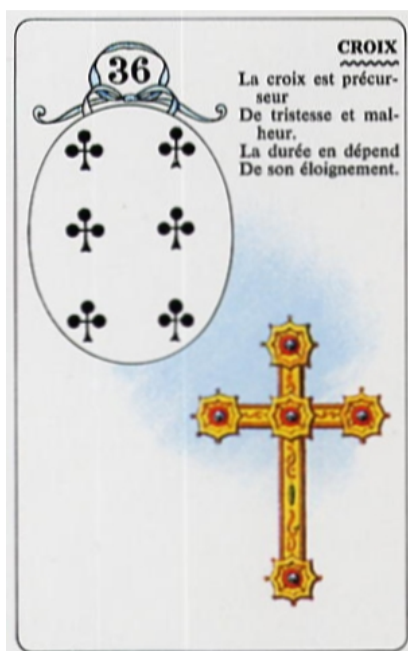
Descrizione della carta:
in primo piano è raffigurata un'ancora, simbolo di sicurezza e di speranza.

Parole chiave:
equilibrio, stabilità, sicurezza, impegno, meta raggiunta, fedeltà.

Significato:
Questa carta positivissima predice massima soddisfazione nel campo interrogato grazie alla piena fiducia in sè stessi, ad un equilibrio raggiunto grazie alla volontà, alla decisione e al pieno controllo della situazione.
Indica un momento vantaggioso per approfittare delle opportunità che ci offre la vita o per cercare di recuperare quanto si è perduto.
Rappresenta una partenza o un arrivo da un lungo viaggio o un cambio di residenza.
In campo sentimentale ci troviamo davanti alla solidità e all'armonia della nostra unione, può trattare anche il ritorno di una persona che si è allontanata da tempo.

Attenzione pero' se la carta è contornata da carte molto negative: in questo caso l'Ancora suggerisce di essere prudenti, di prendere una sosta per riflettere, studiare alternative per superare felicemente un ostacolo.
Si riferisce ad un individuo di sesso maschile combattivo, deciso, equilibrato ma un tantino polemico e testardo. Questo personaggio ha un'influenza determinante sul consultante.

Mel gioco singolo l'Ancora dà un responso positivo.

Tempi:
da 10 giorni a 3 mesi.

LA CROCE

Carta "padrona" che ha il potere di dominare le carte vicine e anche carta "maestra" in quanto rappresenta i cambiamenti repentine e le sofferenze forzate (insieme alla Falce e alla Bara).
E' una carta molto negativa.

Descrizione della carta:
E' raffigurata una croce, noto simbolo di sacrificio, di martirio e di sofferenza.

Parole chiave:
sofferenza, dolore, lacrime, sacrificio, grossi dispiaceri a lungo termine, perdita, castigo, umiliazione, Il destino, il karma.

Significato:
E' una carta estremamente negativa che preannuncia lacrime, problemi fisici e morali che se, anche passeggere, lascerebbero ferite profonde nel consultante. La Croce induce a cercare l'isolamento e alla chiusura in sè stessi nel cercare una soluzione per uscire da questa
fase così problematica.
Annuncia una rinuncia, un castigo una dura prova da sopportare imposta da qualcuno o da qualcosa.
La carta si riferisce ad un individuo triste, pessimista, confuso e tormentato.

Nel gioco singolo la carta da responso negativo.

Tempi:
da 15 giorni a 6 mesi

8. Bibliografia e webgrafia

[1] B. Tegtmeier, *Il Grande libro degli Oracoli*, Edizioni Mediterranee, 1985
[2] R. La Paglia, *La Divinazione. Guida a tutte le tecniche*, Xenia Edizioni, 2003
[3] J. Sabellicus, *Magia dei numeri*, Edizioni Mediterranee, 2001
[4] *La Sacra Bibbia*, Edizione CEI (www.vatican.va/archive/ITA0001/_INDEX.HTM)
[5] P.L. Pierini R., *Trattato pratico di Radioestesia magica*, Rebis edizioni, 2000
[6] P.L. Pierini R., *La suprema arte egizia della divinazione con le carte*, Rebis edizioni
[7] Walt Woods, *Una Lettera a Robin – Un piccolo corso sulla divinzazione con il Pendolo* (Documento scaricabile da Internet)
[8] Giordano Berti, *Storia della Divinazione*, Oscar Mondatori 2005
[9] www.wikipedia.org
[10] Madame Sheyla, *L'oracolo di Mademoiselle Lenormand*, Hermes Edizioni, 2001